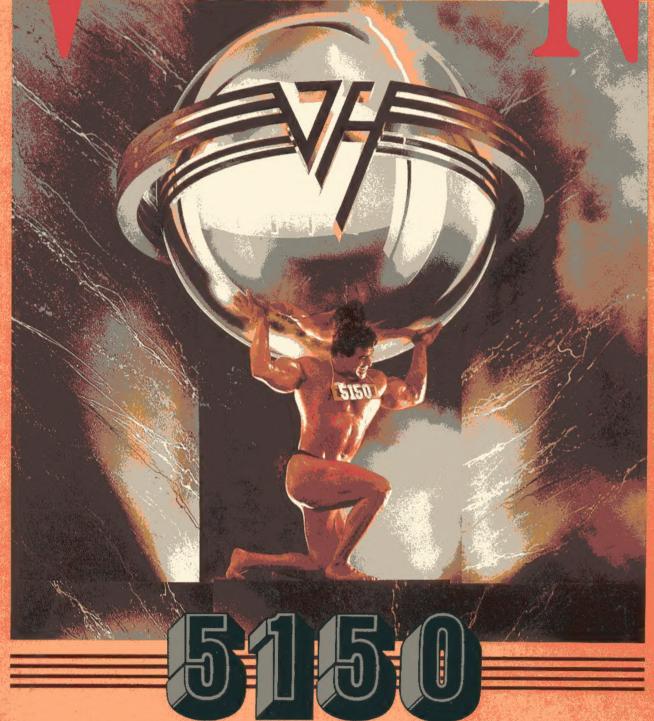
BAND SCORE

MANHALEN



ヴァン・ヘイレン●5150

TAIYO MUDIC, INC.

GOOD ENOUGH

グッド・イナフ

by Edward Van Halen, Sammy Hagar, Michael Anthony & Alex Van Halen

Copyright © 1986 YESSUP MUSIC COMPANY Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC. All Rights Reserved. Authorized for Sale Only in Japan.

■この曲のポイント

GUITAR:いかにもエディらしい元気一杯のプレイ。アルバム中の他曲に比べると以前の『ヴァン・ヘイレン』らしい雰囲気が残っている曲で、ギター・パートについても同じことがいえる。ギター・ソロは4拍子と名拍子を交互にくり返すリズムなので、個々のフレーズは弾けても、バックにのせるのは難しいだろう。

BASS:もともと手数の少ないマイケルだが、 彼にしてはよく動くラインを弾いている。

動くといっても部分部分のフィルイン的なものながら、音の選びかたはやはり絶妙だ。彼のプレイに関しては、特にビートの重さや音の太さに注目してもらいたい。これは他の曲についても同様だ。

DRUMS:この曲のみならず、タムの音がエレクトリック・ドラムのようなトーンになっている。アクセントの移動によるフィルインが印象的なナンバーだ。



- ●(Gt.):何ということはないリフのように見えるが、 いざスムーズにつなげようとすると、グリッサンド 以降がなかなか弾きにくいはず。
- **❷(Dr.)**:この部分のハイハットには、タッチにより 聴こえない音もある。ハーフ・オープンのワイルド なサウンドだ。
- **❸**(Gt.):ピッキング・ハーモニクスで4倍音を出している。外からブリッジまでの長さの4分の1のポイントをピッキング。
- ●●❸(Ba.):4小節目ごとのラインは、地味ながらも大変ツボを心得たもの。以下同様に4小節目ごとのラインに注目したい。



- ●(Gt.):アーム・ダウンした%の音が、ほぼ A音になっていることに注意。△印は、アーム・ダウンした3弦をリリースするときに生じる弦振動を利用し、ノー・ピッキングでハーモニクス・ポイントに触れるものだ。
- ②(Gt.):チョーク・アップした%をタッピング。③(Dr.): 3連譜は、次の小節の1拍目への装飾音と考えるとよい。
- ●(Ba.):ベースのフィンガー・ボード上では少々つらいフィンガリングだが、ここは人差し指∼小指を正しく用いたいところ。
- **®**(Gt.):12・7・5フレット真上と、3フレットよりわずかに4フレット寄りの、4ケ所のハーモニクス・ポイントを使いわけたプレイ。



●(Gt.):全弦を左手でミュートして1弦→6弦へすばやくピッキングしているようだが、どのあたりをミュートしているかは定かでない。

⑱(Dr.):ティンバレスのような音。 エレクトリック・ ドラムとも考えられる。 ●(Dr.): アクセントにポイントのあるシンコペーションのつもりで。





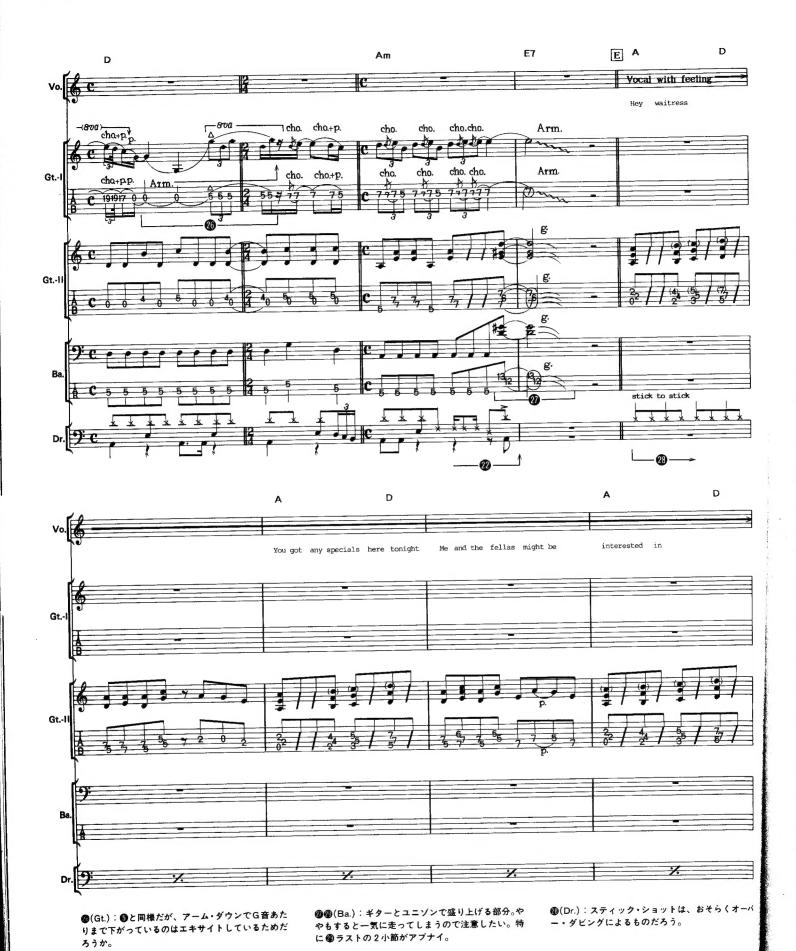
●●(Dr.): クラッシュ系の、しかも大きなサイズの シンバルで刻んでいる。そのため音の輪郭も明確で はない。

❷(Dr.):❷❸とは変わって、かなり硬めのライド・ シンバルを用いているようだ。

❸(Gt.):待ってましたのライト・ハンド奏法。開放の音を使うので、左手のプリング、ハンマリングもしっかりと。



c







●(Gt.): 最初のピッキング・ハーモニクスは 6 倍音、 次は 8 倍音というように、ハーモニック・トーンを しっかり使いわけているのが驚異的だ。



WHY CAN'T THIS BE LOVE

ホワイ・キャント・ディス・ビー・ラヴ

by Edward Van Halen, Sammy Hagar, Michael Anthony & Alex Van Halen

Copyright © 1986 YESSUP MUSIC COMPANY Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC. All Rights Reserved. Authorized for Sale Only in Japan.

■ この曲のポイント

GUITAR: 「5|50」の中では最も弾きやすい曲(ライヴではサミー・ヘイガーがギターを弾いているくらいだ)。だが、何気ないコード・バッキングの随所に交えられたブラッシング、□~□の組み立てられたソロのキメ細かさはやはりエディならではのものだ。特に□~□のソロは、聴くと弾くとは大違いなので油断禁物。

KEYBOARD: この曲では、ギター的なリズム・カッティング・フレーズをプレイすることになる。シンセにディストーションをかけるのもデだが、それ以上にフランジャー

を用いると効果的だ。

SYNTH. BASS: Intro. 前のフレーズは、まぎれもなくシーケンサーによるもの。以降もおそらくシーケンサーであろう。この16分を手弾きする際は、親指と中指を交互に使うと比較的プレイしやすい。音色的にはオクターヴを重ねた線の太いものを選び、ADSRの設定は原曲をくり返しよく聴いて注意深く行うこと。

DRUMS: タムがエレクトリックか、それともイコライジングか微妙なところだ。バスドラもエレクトリック・ドラムのような音になっている。大きなノリのドラミングを。

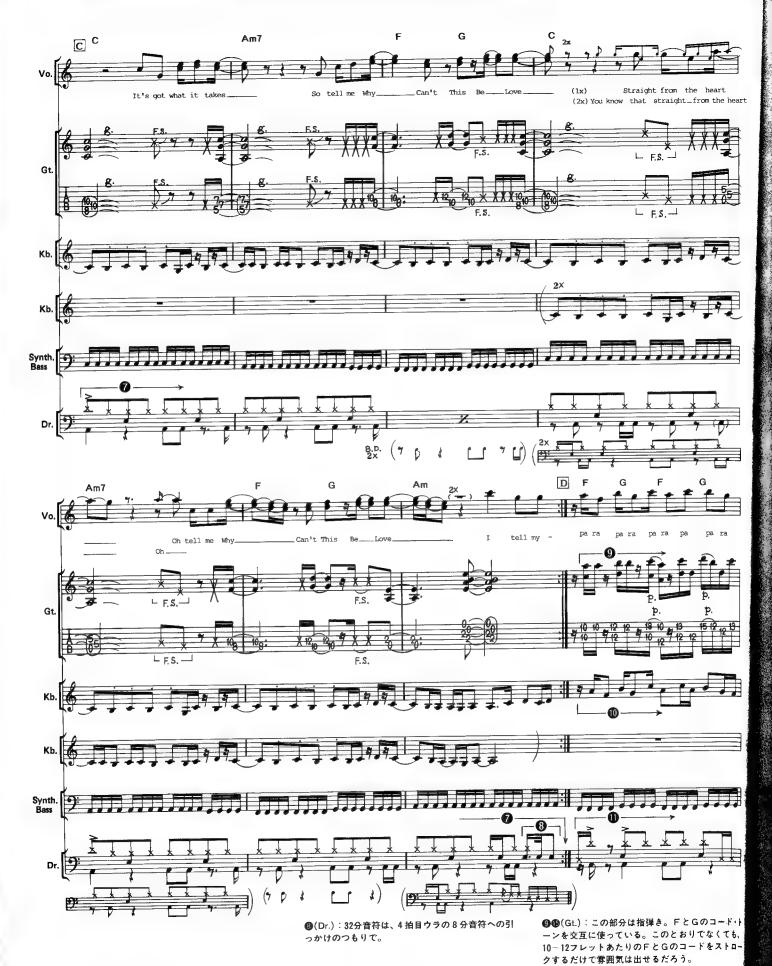


●(Kb.):キーボード・パートがリズム・カッティングを行っている[Intro.] 1小節前の入りのフレーズなどは、ベンダーとモジュレーション・ホイールを上手に使ってギター的なニュアンスを出そう。





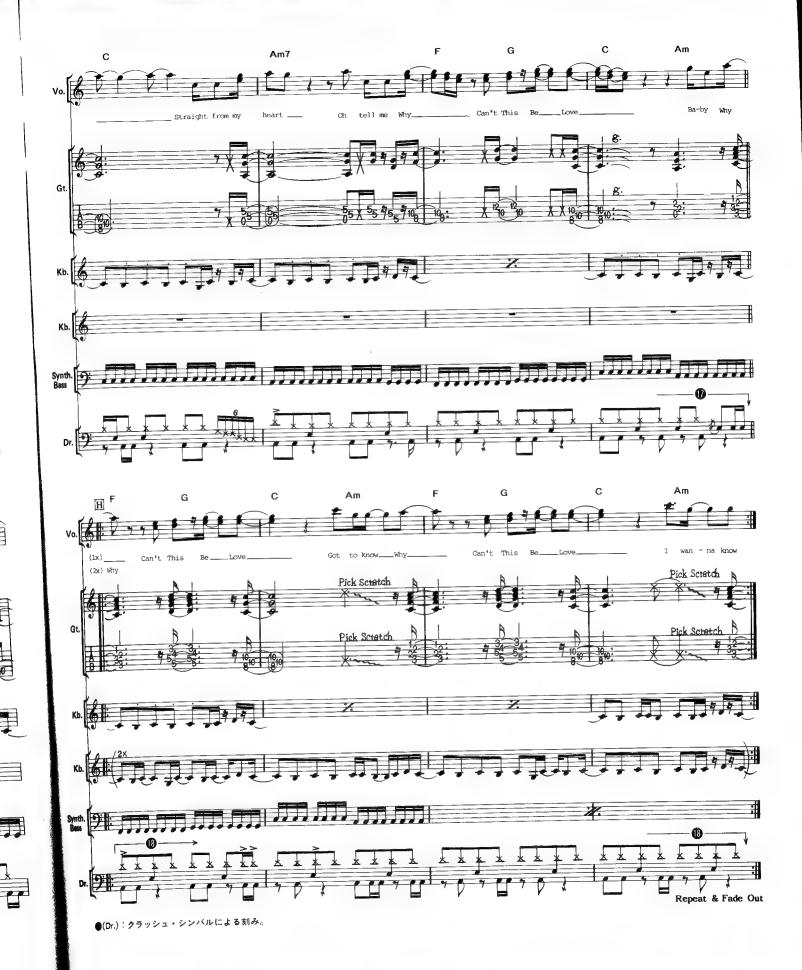








●(Gt.):ダウンしたアームをリリースするだけでも 育は出るが、プリング、グリッサンドも併用してい るようだ。 Kb.



GET UP

ゲット・アップ

by Edward Van Halen, Sammy Hagar, Michael Anthony & Alex Van Halen

Copyright © 1986 YESSUP MUSIC COMPANY Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC. All Rights Reserved. Authorized for Sale Only in Japan.

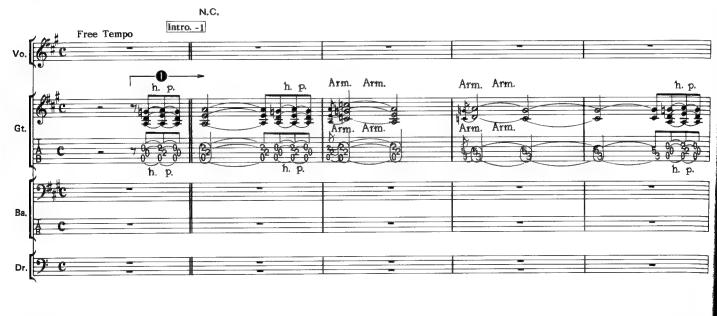
■この曲のポイント

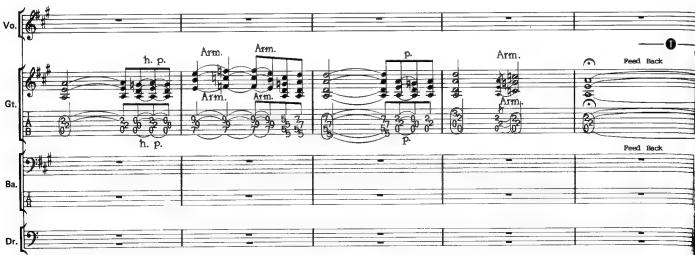
GUITAR: ちょっと聴くとボトル・ネックで弾いているように思えるリフ、実はこれがトランス・トレムのアーミングだ。これは他のギターでは再現しにくいが、アームを使わずグリスにする、単音でアーミングするなど工夫してみる価値はあるはずだ。

BASS:とてつもなくアップ・テンポなので、リズム・キーブに専念するだけでもかな

りハードなはず。原曲はミキシング・パランスによりベースが聴きとりにくく、一部探 譜が不完全なところがあることをお詫びしておきたい。

DRUMS: ツーバスの醍醐味が味わえる超ハード・ナンバー。左右のバスドラの音色の違いにも注意しよう。ハイハットは2拍・4拍にアクセントをつけるつもりで。すべてハーフ・オープン気味だ。

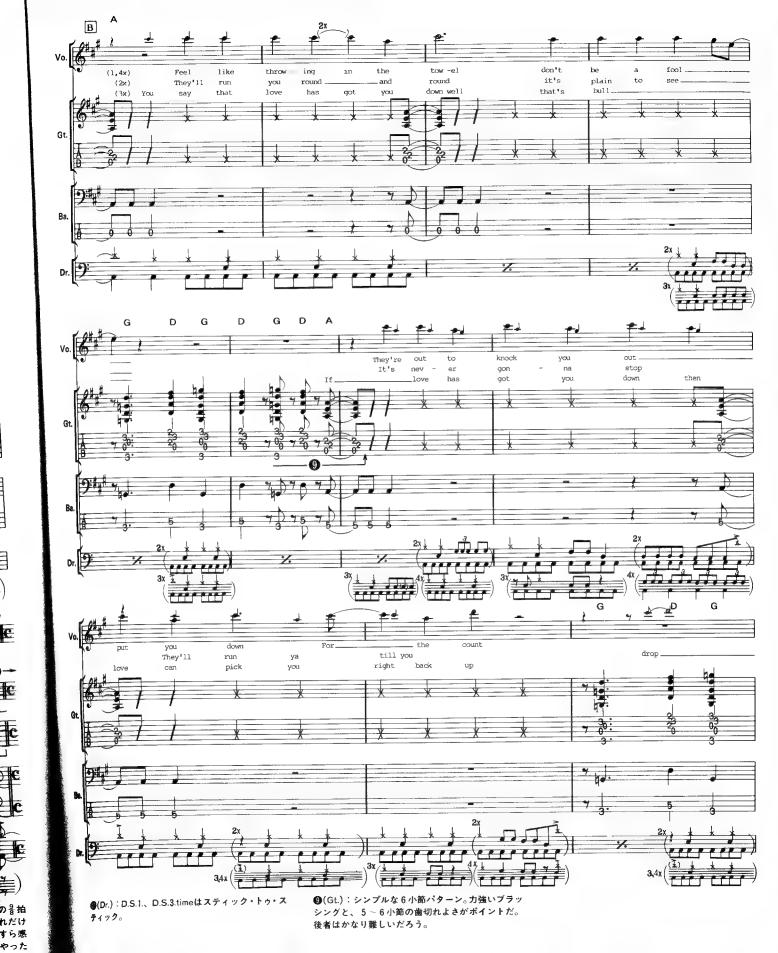




- ●(Gt.):のっけからトランス・トレムならではのアーミングを多用したプレイだ。アームでここまでピッチを正確に保っている点に注目したい。
- ❷(Gt.):おそらく%の3倍音がフィードバックした ので、アームで半音アップしてF音にしたものと思 われる。
- **❸**(Dr.):このスネアは2拍目に比べて軽めに。
- ●(Gt.):メインとなるリフ。シンプルなものではたるが、とにかく大変なアップ・テンポ(,≒300)なるで、実際に弾くのはかなりハードなはず。特にアムを戻すタイミングが難しい。







c

c

C

c

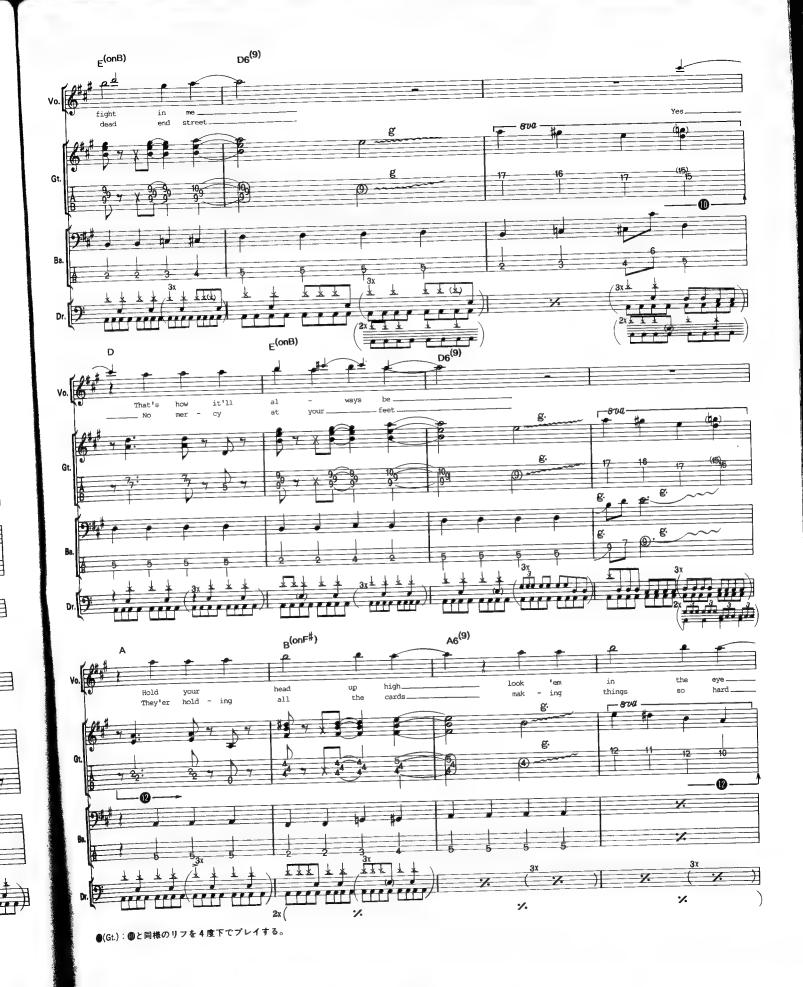
の景拍

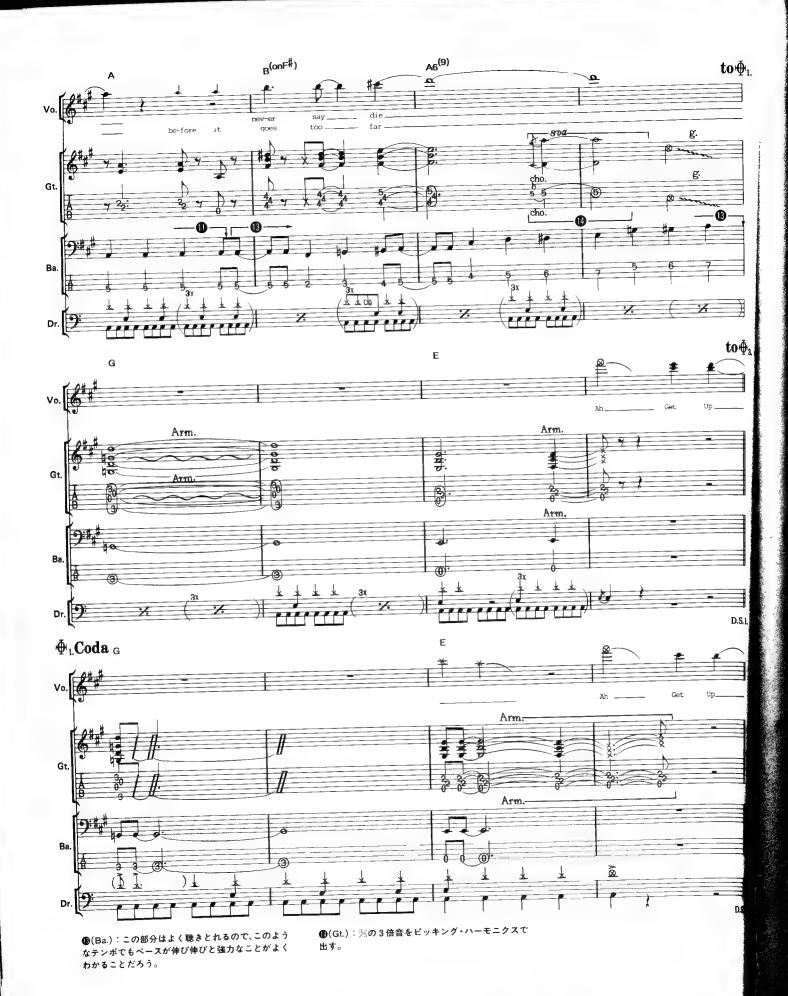
れだけ

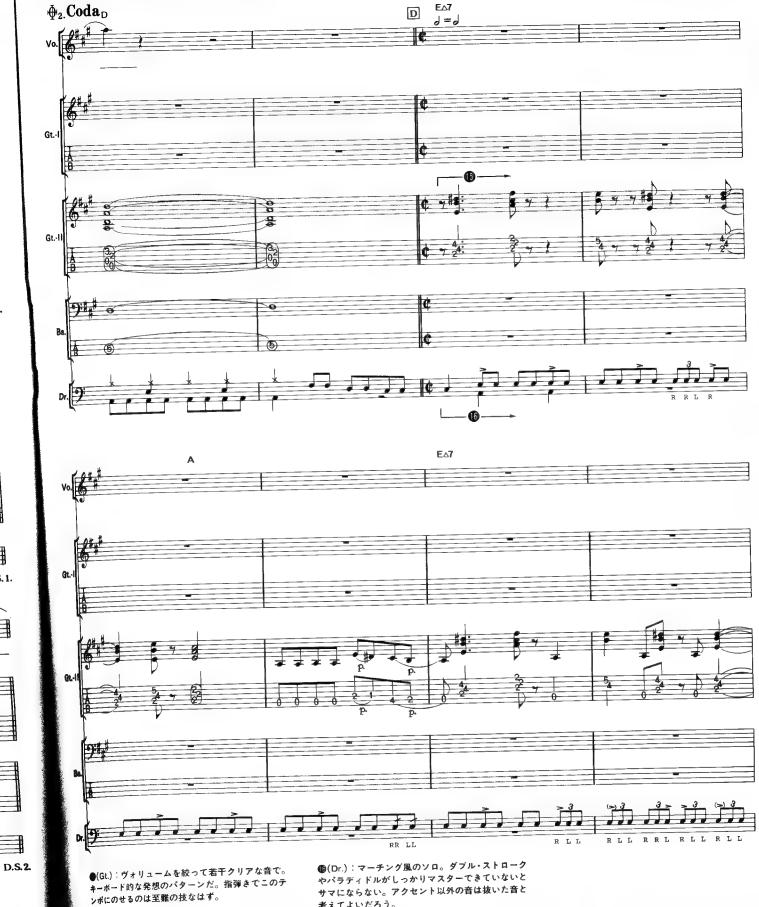


●(Gt.):いかにもエディらしいリフの組み立てかただ。これだけ少ない音で彼らしさが出ているのは特筆に値する。

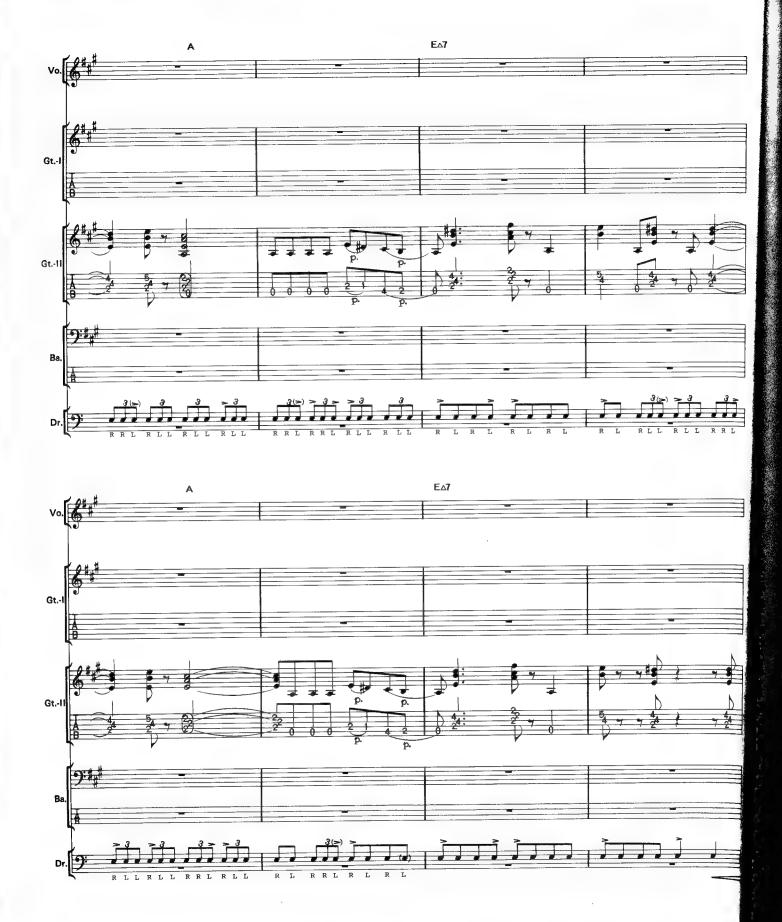
●(Ba.): 4分で弾いているか8分で弾いているかよく聴きとれないが、おそらくこのようなラインだと思われる。







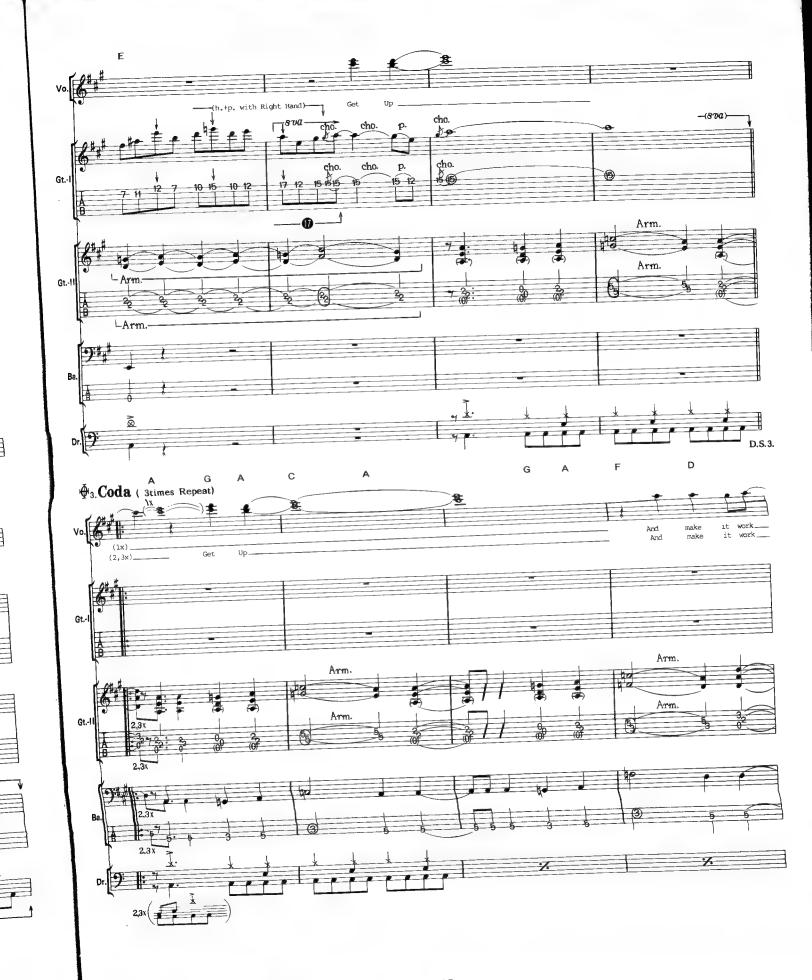
サマにならない。アクセント以外の音は抜いた音と 考えてよいだろう。





●(Gt.):譜面を見たかぎりでは何ということはない ライト・ハンドのフレージングだが、このテンポで、 しかも寸分の狂いもなくリズムにのせるのはとても 重しい。多→※へのストレッチもかなりキツイと思 われる。 ●(Ba.):ここは8分弾きのようだ。信じられないスピードで、しかもバスドラとピッタリ合っている。 当然と思わずよく嚙みしめて聴いてほしい。 ●(Dr.):この刻みはクラッシュによるものだ。







⑩(Dr.):フリーのソロ。原曲を参考に自由にプレイ しよう。

DREAMS

ドリームス

by Edward Van Halen, Sammy Hagar, Michael Anthony & Alex Van Halen

Copyright © 1986 YESSUP MUSIC COMPANY Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC. All Rights Reserved.

Authorized for Sale Only in Japan.

■この曲のポイント

GUITAR:アコースティック・ギターのメロディックなメロと、エレクトリックの強烈なソロとのコントラストが印象的だ。ソロのフレージングは相変わらずだが、アコースティックのメロがよくうたっているのがすばらしい。おそらくクレイマーのストラト・シェイプのアコースティック・ギターを使っていると思われる。エレクトリックで弾く場合には、ハーフ・トーンなどを使えば感じは出せるだろう。

KEYBOARD:終始強力なコード・バッキングが行われている。アコースティック・ピ

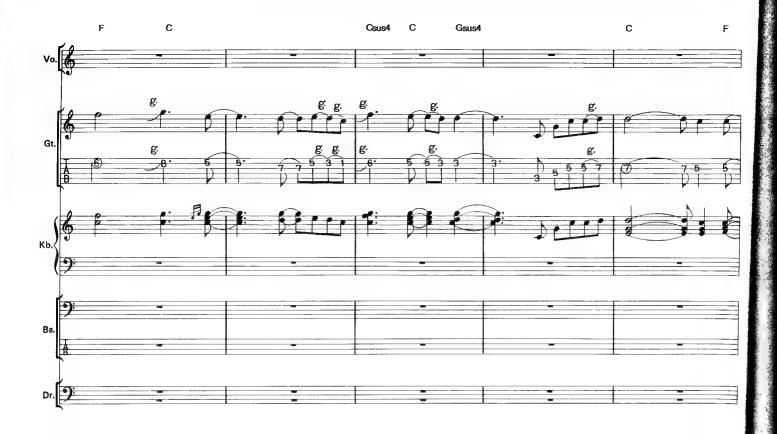
アノ的な音色とポリ・シンセが、まったく同じことを重ねてプレイしており、MIDI仕様のCPなどでシンセと同期させていることが充分考えられる。そのため機材さえあれば、キーボーディスト I 人で充分プレイ可能だ。

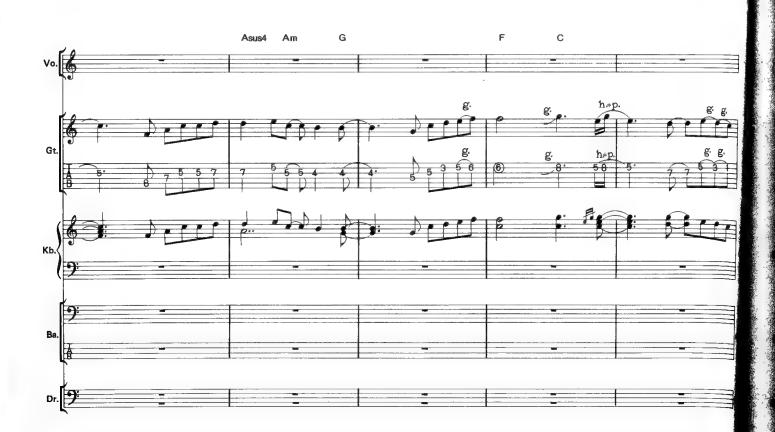
BASS:ややもすると軽く流れてしまいそうなテンポだが、適度な重さをキープして弾いてほしい。逆に重すぎると曲のイメージに合わなくなるので注意すること。

DRUMS: バラード風のナンバーで、ドラミングもスケールの大きいものになっている。 ハーフ・オーブンのハイハットの音色には気をつけてほしい。



●(Gt.):フィンガリングは非常に簡単だが、グリッ サンドのニュアンスが絶妙だ。 ゆったりとうたうよ うに。 ❷(Kb.): ギターのフレーズをハーモナイズしている。 ドラムスが休みのため、ギターとともにしっかりと リズム・キープすること。ギター、キーボードのど ちらかがカウントを出す場合は、あらかじめドラム スとテンポの打ち合わせを充分行っておきたい。







●(Kb.):ここからコード・バッキングが始まる。左乗が8分の連打のため、リズムの縦の線を合わせるのが比較的難しくなるはず。また遅れがちになるのもこのテのパターンだ。左手をオクターヴでキープできない場合は、下声部を単音で連打するか、オクターヴで4分音符の連打にしてしまうのが無難だ。

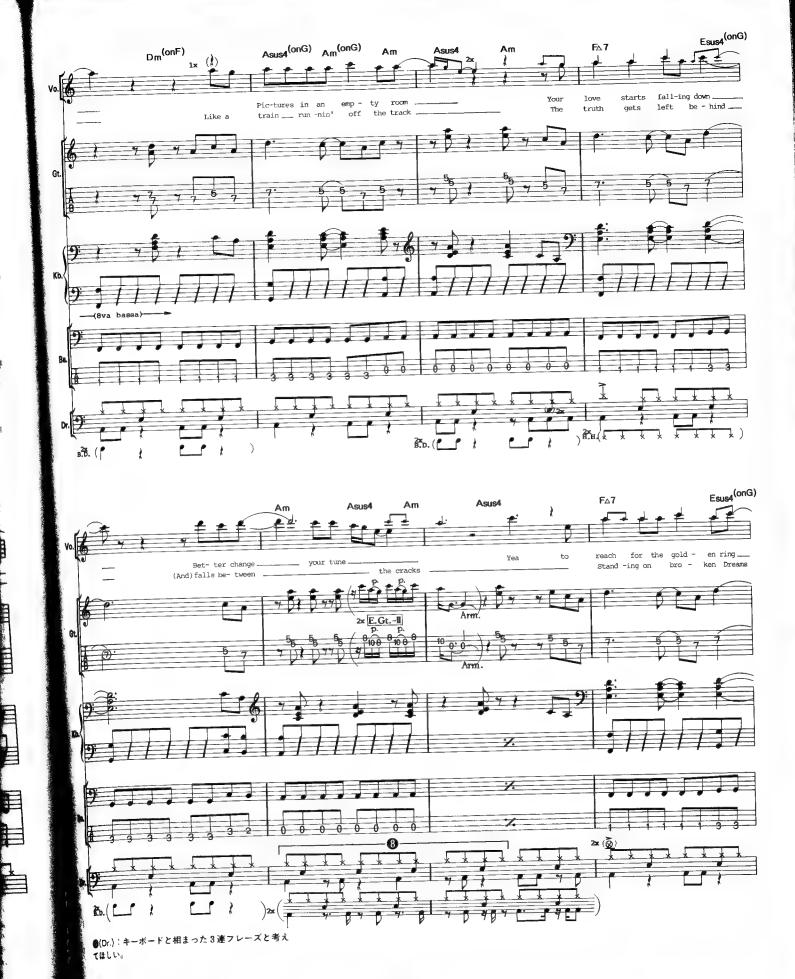
●●(Gt. Ba.):全パートに共通することだが、8分の連続だからといって必要以上に重いビートにしないように。



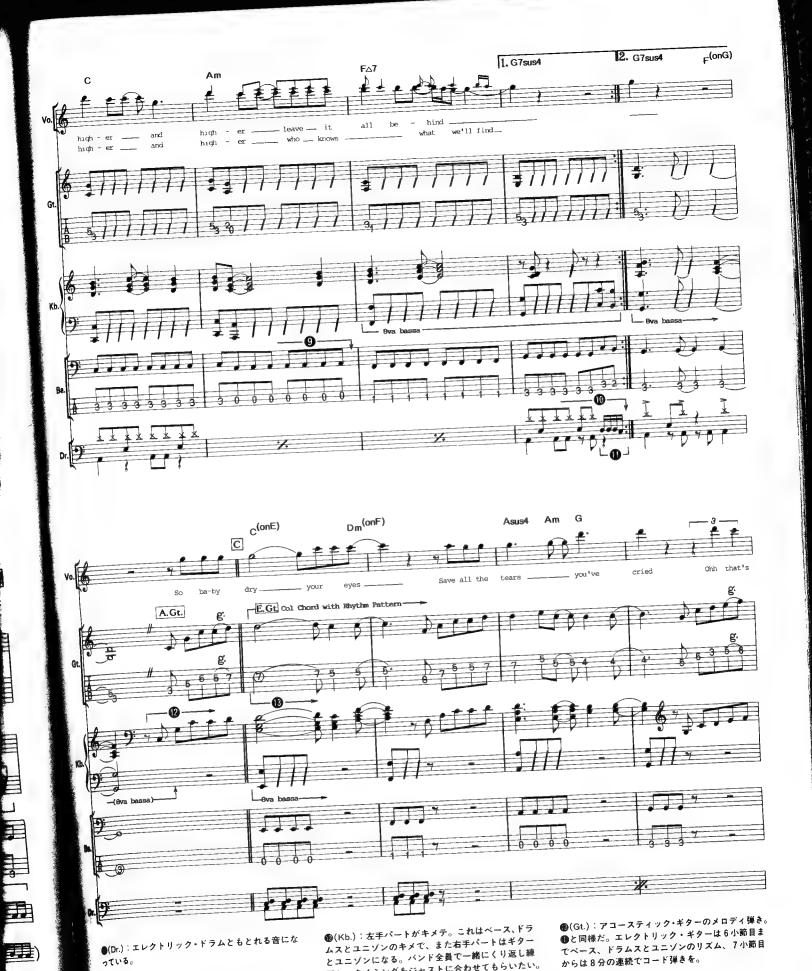


⑥(Gt.):ヴォーカルとほぼ同じタイミングでウラメロをプレイ。あくまでもヴォーカルをフォローする気持ちで。

②(Ba.): コードの変わりめが普通のパターンではないので、それに引きずられてビートがギクシャクしないよう注意すること。







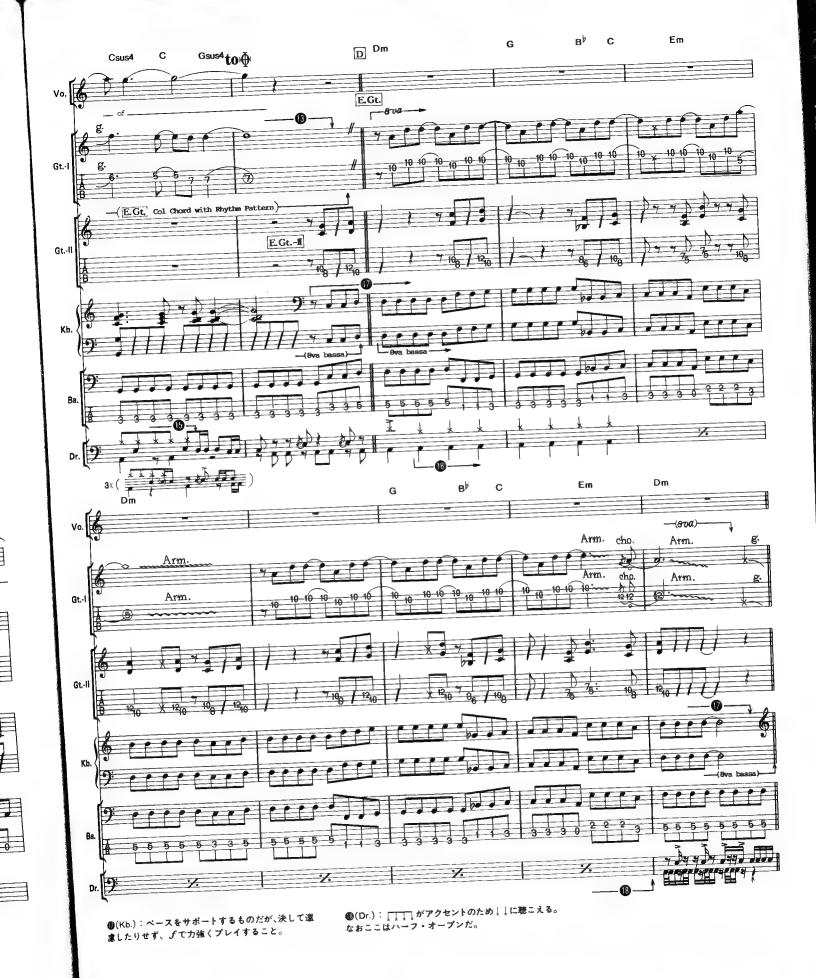
習し、タイミングをジャストに合わせてもらいたい。

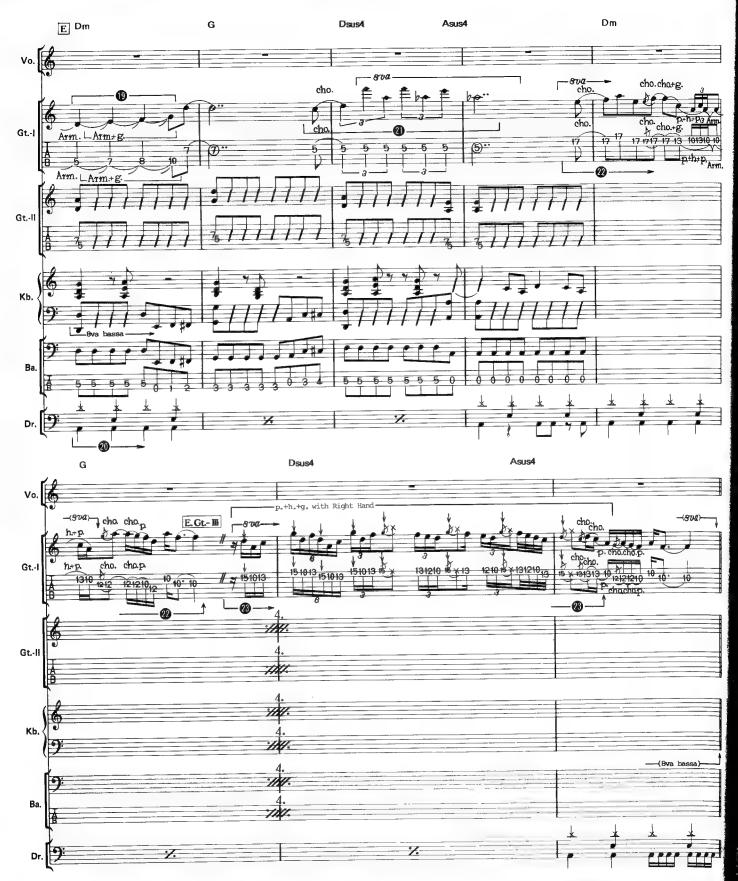
っている。

からは8分の連続でコード弾きを。



わる。





®(Gt.):ここはアームだけでなく、グリスも併用して音をつなぐ。

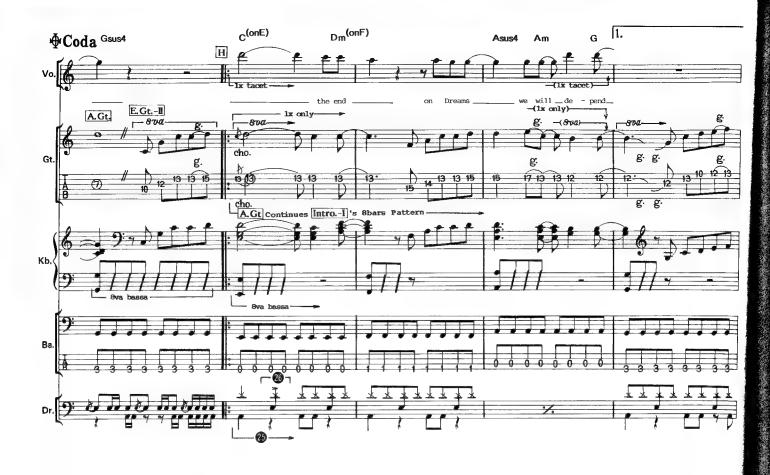
⑩(Gt.): ※をチョーク・アップし、※~ブリッジの ¹5の点と¹3の点を交互に右手指で触れながらピッキング、5倍音と3倍音を出しながらチョーク・ダウンを行う。

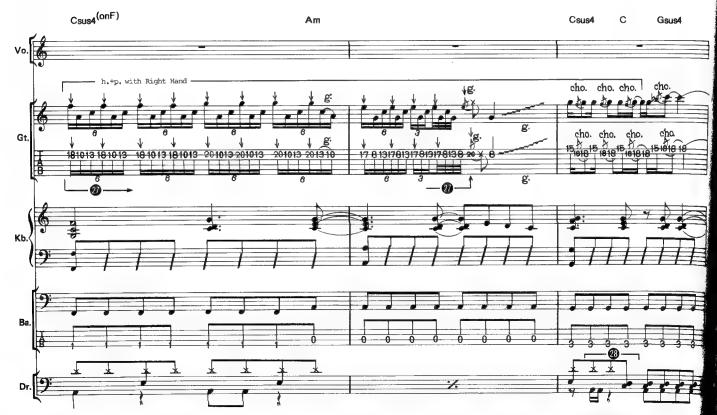
®(Gt.):後半の音のつなぎかたはオーソドックスだが、アーミング、符割りによってエディならではのフレーズになっいる。

⑩(Dr.): クラッシュによる刻み。8分音符でキープしているとも考えられるもの。



タップ後急速にグリス・アップするテクニックが出 ノノノ R (中央) トラック アップ アップ アップ 日 てくる。2小節目ラストの nuk 、左手のハンマリン グだけで音を出すものだ。

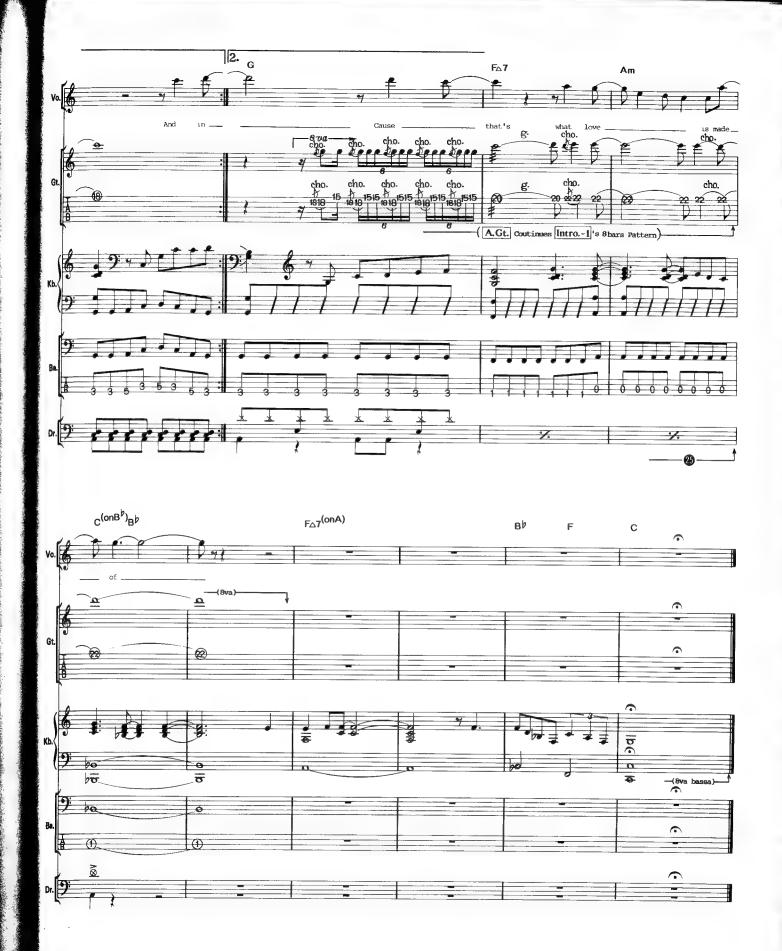




⑩(Dr.):このアクセントには特に要注意。ただしこれは 1 × のみである。

●(Gt.): 1小節目ラストのグリッサンドはポジション移動を兼ねているが、しっかり A 音に落ち着いているのが見事だ。なおラストのグリッサンドは働と同様のもの。

⑩(Dr.):シンバルは響きが残っているだけ、実際 はショットしていないとも考えられる。



ISUMMER NIGHTS

サマー・ナイツ

by Edward Van Halen, Sammy Hagar, Michael Anthony & Alex Van Halen

Copyright © 1986 YESSUP MUSIC COMPANY Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC. All Rights Reserved. Authorized for Sale Only in Japan.

■この曲のポイント

GUITAR: スタインバーガーのキー・トランスポーズ機能を活かしたプレイ。 Intro.-1 と には2 STEPS UP、 Eは1 STEP DOWNとなっている。ギター・ソロを弾いているほうのギターはスタインバーガーかストラトか定かでないが、 I・2 弦のアーミングのピッチ変化の大きさから、スタインバーガーの可能性も高いといえるだろう。 リフやソロは非常に凝ったもので、 難易度200%といったところ。

BASS:何より風のリフのビートの重さが強力な曲。珍しくマイケルがテクニックを披

露しているところが2、3ケ所あり、その中にはエディとオクターヴ・ユニゾンでライト・ハンドのフレーズを弾いているところも見うけられる。長年のつき合いなので、実はこのくらい朝飯前なのかもしれない。



●(Gt.):のっけから、トランス・トレムを2 STEPS UP(短3度アップ)した状態で弾き始める。 ❷(Gt.):ここまでのリフのゆったりとした流れの中に、このスピーディなラインを溶け込ませるのは意外に難しい。ラストのB[®]音は、左手のハンマリング(△)のみで音を出しているのかもしれない。





グ音でノリを出すのがポイントだ。

⑨(Gt.):G¹音→A音もハンマリングの可能性がある。 いずれにしてもピッキング1回だけで音をつなぐた め、左手でしっかりリズムを出さなくてはならない。 **⑩**(Gt.):ここは完全にアタマの%だけピッキング。

●❷(Dr.):この16分は、どちらかというとシャッフ ルではなくイーブン(戸 - 戸)に近いもの。

⑤(Dr.): □が □と □ の中間のような微妙など。 トに変わる。

(Gt.): キメらしからぬややこしいフレーズ。 弦からのハンマリングに注意しよう。







②②②③⑤(Dr.):∀<u>□∃</u> を正確に マタ タッタ にすること。

②(Gt.):アタマの1音だけピッキング(またはアーム・リリースのみで音を出しているかも)、あとはハンマリングなどで音をつなぐ。最後の1拍は正直なところ判断しかねる。

(Bt.): グリス・アップからプリングで音を出し、(場)同様に音をつないでいく。もちろんノー・ピッキングだ。



⊕(Gt.):アーミングやライト・ハンドを駆使してのフレージング。1小節目ラストの治から2小節目アタマの治をハンマリング、治→治の音の動きをハン

マリング(\triangle)にすれば、最初の1音だけのピッキングで4小節間音をつないだことになり、実際その可能性も高い。



●(Gt.):他曲にも出てくる、エディが最近好んで使っているらしいライト・ハンドのフレーズだ。



®(Dr.):ここからはイーブンになる。16ビートのフィーリングで。



④(Gt.):ハーモニクスを使いながらも、リズムに非常によくのっているのが見事だ。

⑩(Ba.):アルバム中で唯一、自由に弾いている部分だといえるだろう。マイケルがいかにテクニシャンかということがよくわかるはずだ。

IBEST OF BOTH WORLDS

ベスト・オブ・ボース・ワールズ

by Edward Van Halen, Sammy Hagar, Michael Anthony & Alex Van Halen

Copyright © 1986 YESSUP MUSIC COMPANY Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC. All Rights Reserved. Authorized for Sale Only in Japan.

この曲のポイント

GUITAR:いかにもストラトらしい粘りのあるトーンが魅力的で、ヴォリュームを絞ったときのクリアな音も、フル・アップの歪んだ音も大変パリがある。ギター・ソロは8小節と短いが、エディのネタがギッシリつまった重みのあるものだ。それ以上にバッキングなどのリフが非常に凝っており、こちらのほうがプレイは大変だと思われる。

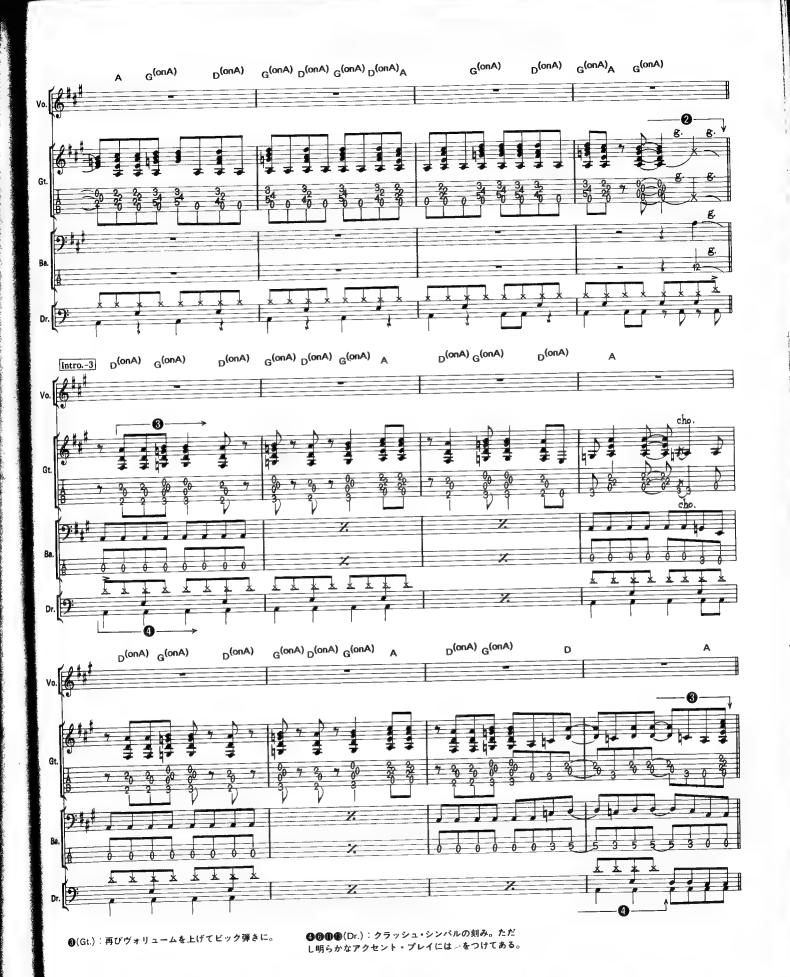
BASS: エディのリフが凝っているためか、ベース・ラインは極端にシンプル。 5 弦べ

ースを使用しているようだが、最低音はD音なので、ノーマルなベースでも充分プレイ可能だ。

DRUMS: ちょっと聴いただけでは、どこがアタマかわからないナンバーだ。それだけにリズム的に面白い曲なので、曖昧に何となく流したりせず、しっかり把握して叩いてもらいたいところだ。



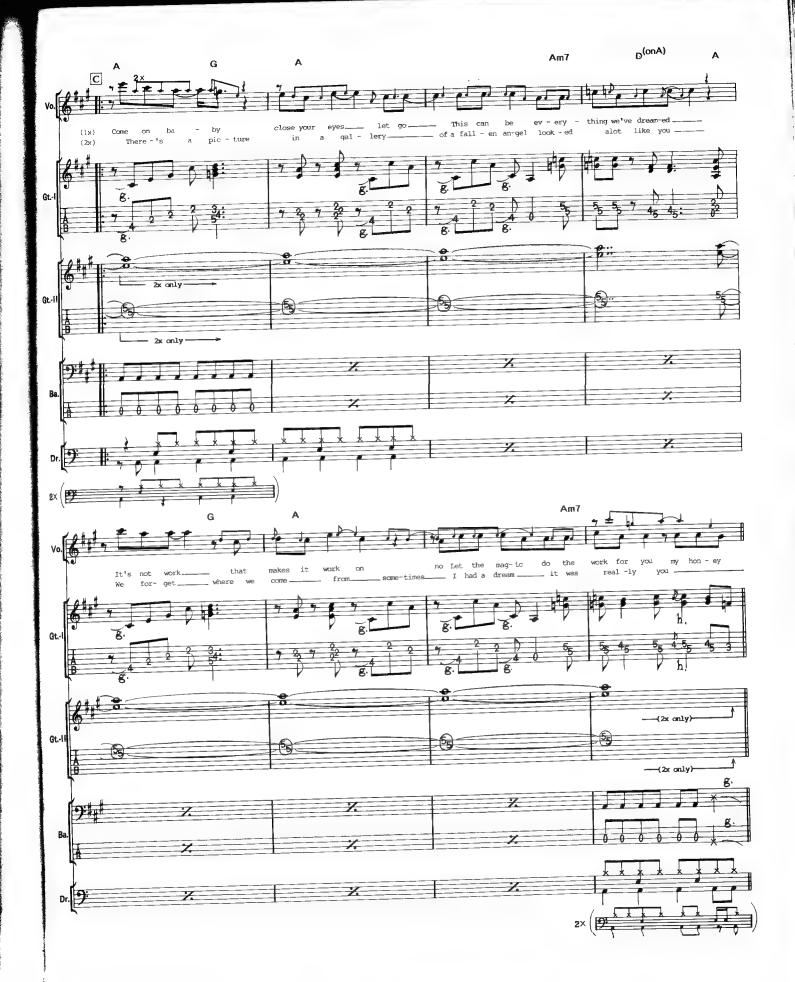
●(Gt.):エディお得意のロー・コードを用いたリフ。 6弦を押弦した指で5弦をミュートするのがポイン トだ。 ❷(Gt.):アタマの休符でヴォリュームを絞り込み、 ピック弾きから指弾きにチェンジ。5弦を親指、4 ~2弦は順に人差し指、中指、薬指で弾く。





⑤(Gt.):ヴォリュームは絞っていないようだが、ソフトなピッキングのためそれほど歪んではいない。よく練られた4小節パターンだ。

⑦(Dr.):クラッシュの刻みの中で、この1拍だけは ライド・シンバルだ。









いるためノー・ピッキング。

●(Gt.):タッピング&グリス・アップという大変ト リッキーな技が出るが、これも彼の得意技。22フレ ットより先までひと息にグリス・アップしているら しく、22フレットの音が聴きとれる。△印は左手の ハンマリングのみで音を出すもの。

⑰(Ba.): 5 弦ベースを使用しているらしく D音が出 てくる。4弦ベースで弾く場合、光と光の2音を同 時に出すことで、ある程度はカバーできるたろう。



. (Dr.):本当ならここで一気に盛り上げたいところだろうが、あえてサラッと流し、ちょっとしたプレイでさり気なく行につなげている。

②(Ba.): ギター・リフをフォローするかたちのライン。極力ソフトに弾きたい。





(Ba.):かなり自由なプレイが聴かれる。こういう部分で、いかにすごいテクとセンスの持ち主かということがわかるだろう。

LOVE WALKS IN

ラヴ・ウォークス・イン

by Edward Van Halen, Sammy Hagar, Michael Anthony & Alex Van Halen

Copyright © 1986 YESSUP MUSIC COMPANY Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC. All Rights Reserved. Authorized for Sale Only in Japan.

■この曲のポイント

GUITAR: 曲の中程とラストの2ケ所のソロのみギターが参加しているが、特に曲中のほうはあらかじめある程度組み立てたらしく、大変よくうたうエモーショナルなソロになっている。感情が欠如していると酷評を受けたこともあるエディの面目躍如といえるだろう。

KEYBOARD:まったく同じことをシンセとピアノで弾いており、MIDIでの同期が不可能であればキーボーディストは2人必要。この場合シンセをプレイするキーボーディストは右手で上段をピアノと重ね、左手でシンセ・バートをカバーするように。こうすれ

ばシンセ・ベースまでカバーでき、2人ですべて弾いてしまえる。

SYNTH.BASS: 音色的にはオクターヴを重ねた分厚いものが好ましく、ポリ・シンセの場合はユニゾン・モードにしてプレイすると存在感が出て効果的だ。ポイントは決して走らないこと。どちらかといえば多少引っ張り気味のキープがベスト。エレクトリック・ベース(5弦)もユニゾンで弾いているようだが、レベルが低いのでカットした。

DRUMS: ドラマチックなバラード・ナンバー。ドラミングもスケールの大きいものだが、細かいテクニックにも注目してほしい。なおシンバルは、タッチによって聴こえない音もあるので注意すること。



●(Kb.): イントロはキーボードだけでプレイするため、あらかじめドラムスとテンボの打ち合わせを行うこと。場合によってはドラムスにカウントを出してもらって始めてもよい。

❷❸(Dr.):ダイナミクスに注意し、ムードたっぷり に盛り上げよう。

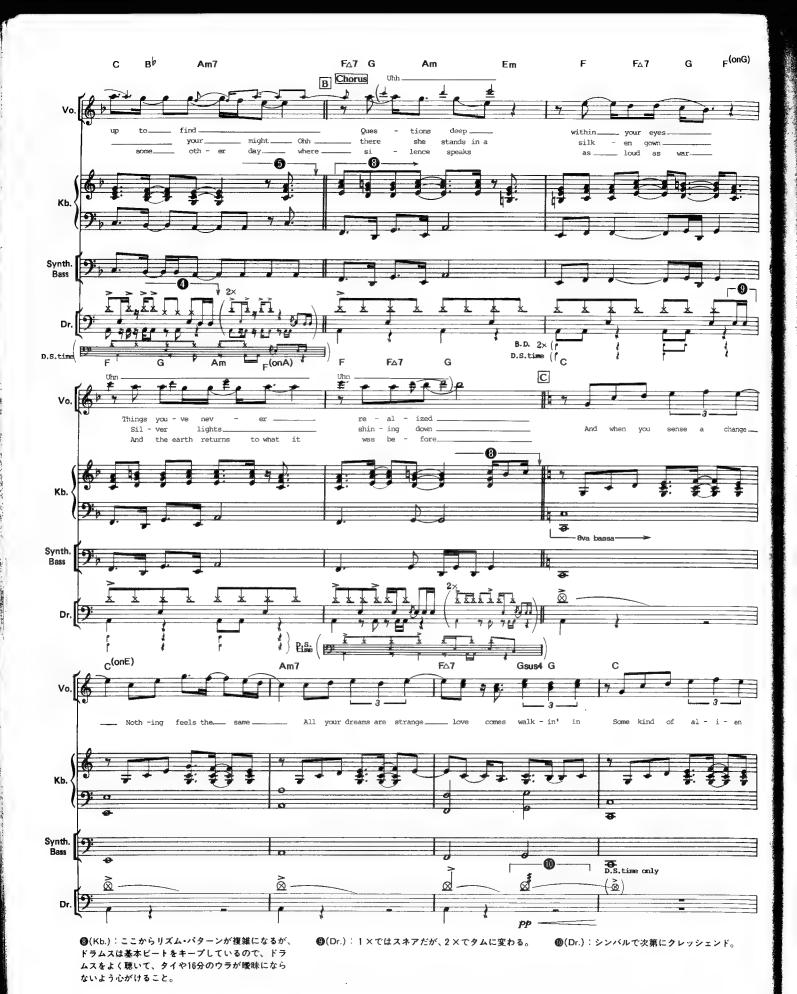
❹❶❷(Dr.):ハーフ・オープン気味のハイハットだ。



⑤(Kb.):ヴォーカルのコード・バッキングだが、左 手のフレーズに動きがあるため、両手でプレイする となるとテクニックを要する。ただしこのテのナン バーではよく用いられるものなので、この際しっか りマスターしておきたい。

⑥(Dr.):()内のスネアはD.S.timeのみ。バスドラ もオーバー・ダビングしてあるようで、2拍目ウラ の音はフラムのように聴こえる。

⑦(Dr.):シンバルの刻みはD.S.timeはハイハットに変わる。





●(Dr.):トリッキーでメカニカルなフレーズだ。カッコよくキメたい。

●●(Gt.):シンプルながら印象的なメロディ。¾を中指、‰を薬指でチョーキングすることで、スムーズに音をつなぐことができるはずだ。これは事前に作っておいたラインだろう。

⑤(Kb.): ギター・ソロのバッキングながら、ハーモニーを出しているのはキーボードだけなので、あまり控えめになる必要はない。

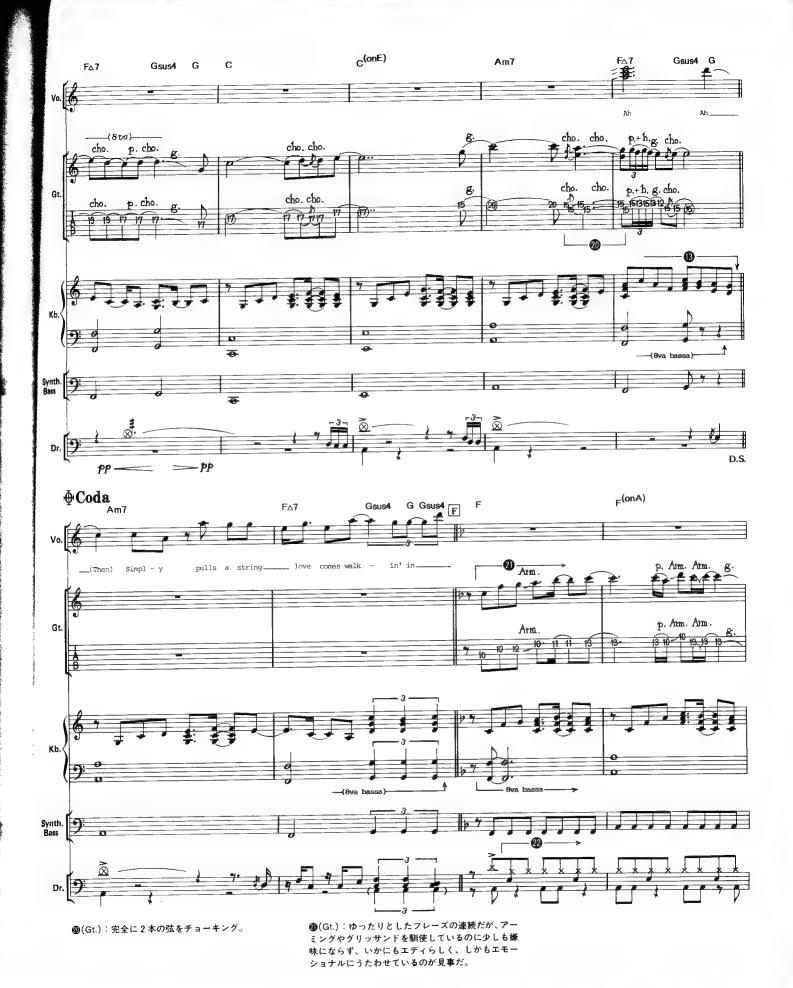
⑩(Gt.):特に示さなかったが、ここで微妙にアーミングしているようだ。



⊕(Gt.): フロイド・ローズではピッチ変化の少ない 1・2弦でのアーミングだが、比較的大きく音が動いているため、相当スピーディなアーミングが要求 されるはず。特に2つめのアーミングは強烈だ。

●(Gt.):「ジャンプ」のソロのラストを思わせるハンマリングのフレーズ。かなり正確な7連符にのせて弾ききっている。

●(Gt.): ½だけでなく、2弦の音もかすかに鳴っているようだ。







®(Gt./Kb.): エンディングはリタルダンドになっているので、ドラムスのタムに合わせてプレイする。

"5150"

"5150"

by Edward Van Halen, Sammy Hagar, Michael Anthony & Alex Van Halen

Copyright © 1986 YESSUP MUSIC COMPANY Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC. All Rights Reserved. Authorized for Sale Only in Japan.

■この曲のポイント

ずつかはその場の勢いによるようだ。

Intro.-1

GUITAR: 6弦の開放がD音になっているが、これはスタインバーガーのトランス・トレムによるものではなく、従来からのクレイマーのストラトの6弦のみをD音に下げて使用しているようだ。アルバムのタイトル曲らしく、非常に複雑なリフ、キメ、大変長いソロ……と、どれをとっても難易度200%モノ。

BASS: 5弦ベースを使用しているようだ。最低音はD音だが、この低さが曲のポイン

8

トになっているため、4弦ベースの4弦をD音に下げてプレイするとよいだろう。タブ 譜はそれに従ってつけてある。なおこの曲ではベースのレベルを低めにミックスしてあ り、一部採譜が確実でない点があるかもしれないことをお詫びしておく。

DRUMS:変拍子で、ドラムの見せ場も多い。 ストレートなノリの中で、シンコペーションを生かすことができるように心がけてほしい。

ィック・ショットだ。

Ε







●●(Gt. Ba.): ギターは% A音をベース音にDとEのトライアドを弾いているが、ベースがさらに下で D音とA音を弾いていることで、一部非常に複雑なコードとなっている。このため譜面のほうは、わかりやすいように簡略化したコード・ネームを記しておいた。

脅働(Dr.):おなじみのクラッシュの刻み。

(B(Ba.): ミキシング・レベルが低いためラインが完 壁にはつかめないが、ほぼこのように弾いていると 思われる。





●(Gt.): **⑤**から一転して明るいバッキング・パター

ンに移る。重くなりすぎないように。 ②②(Dr.): バスドラは「ニ」が「」。 と聴こえている ものとも考えられる。

●(Gt.):変拍子に聴こえてしまうほど強力にめんど うなキメだ。また変則チューニングのため、フィン ガリングも通常のパターンではない。何回も弾いて 体で覚えてしまうしかないだろう。

●(Ba.):とてもわかりにくいキメなので、この部分 だけピック・アップしてくり返し練習してほしい。





●(Dr.):譜面は4分休符だが、実際には前のクラッシュの響きが残っている。



●(Ba.):これ以降は4小節パターンのくり返し。4 小節ごとにフィルインのラインを弾いているように も聴こえる。



②(Gt.):ハイ・ボジションでのフレージングに開放の音を交えるのは、エディの得意とするテクニックだ。左手のフォームが安定していないとスムーズなリズムは望めない。

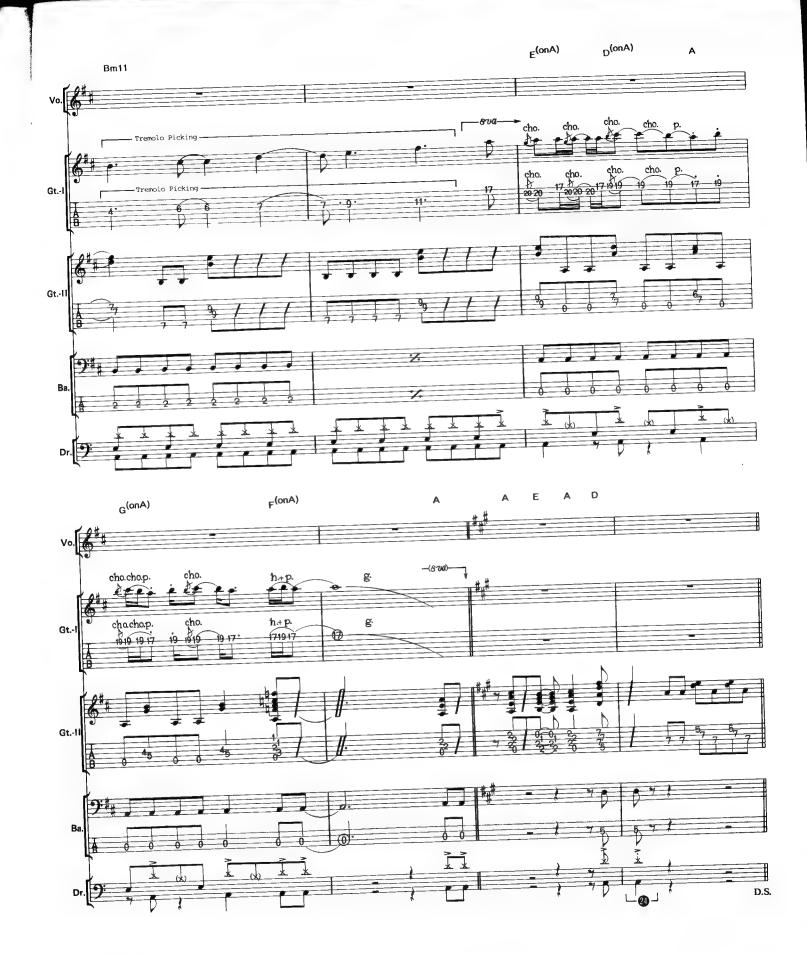


●(Gt.): 4 ~ 1弦にわたるライト・ハンド奏法のフレーズだが、これまでにはあまり見られなかった組み立てかたといえる。

❷(Gt.):ここのタッピング&グリス・アップは非常に短時間で行っているので、22フレットまでは至っておらず、17フレットぐらいまでになっているようだ。



⑩(Gt.):始めの6拍でリズムにのっておいて、7~10拍目は2拍5連で弾いている。





Repeat & Fade Out

INSIDE

by Edward Van Halen, Sammy Hagar, Michael Anthony & Alex Van Halen

Copyright © 1986 YESSUP MUSIC COMPANY Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC. All Rights Reserved. Authorized for Sale Only in Japan.

■この曲のポイント

GUITAR: ヴァン・ヘイレン』にしては大変異色で、16ビートのノリを持つナンバー。 非常に細かいビートをオーバードライブしたギターで表現している点に注目してほしい。 特にIBのリフはエディならではのものだ。

SYNTH. BASS: シンセでベース・ラインをプレイすることになる。音ひとつひとつ

の長さを正確につかむことがポイントだ。音色はデジタル・シンセで作ったもののよう だが、アナログ・シンセを用いる場合には、オクターヴを重ねた分厚い音色に。

DRUMS: 16ビートの異色ナンバー。フィルインは3連フレーズが多く、ゆったりとグルーヴしたドラミングが望ましい。



●(Gt.): ちょっと聴いただけではどうということもないように思えるが、左手をストレッチしなくては弾けないもの。3フレットに人差し指、5フレットに中指、7フレットに小指を置くワケだ。



②(Gt.): ヴォーカルとのユニゾン。グリスのタイミングがポイントになる。



③(Gt.):各小節アタマのブラッシングと、それに続く1拍目ウラからのハンマリングがパツグンの効果をあげている。ここさえ押さえておけば、2~4拍は自由に弾いてしまってかまわないだろう。





❸❷(Dr.):これも3連フレーズ。最後のクラッシュ は、響きを次の小節まで残さないようにスタッカー トで止める。



意なパターンだ。







Good Enough
グッド・イナフ
Why Can't This Be Love
ホワイ・キャント・ディス・ビー・ラヴ
Get Up
ゲット・アップ
Dreams
ドリームス
Summer Nights
サマー・ナイツ
Best Of Both Worlds
ベスト・オブ・ボース・ワールズ
Love Walks In
ラヴ・ウォークス・イン
"5150"
"5150"
Inside
インサイド